

/ JOE HAMBLETON
(TORONTO)/ RÉFLEXIONS POSTÉRIEURES...
...CONSIDÉRATIONS PRÉLIMINAIRES/ Texte commandé par Skol pour
l'exposition *Troisième esprit*

Il y a plusieurs années, j'ai entendu parler d'une peinture de Seurat, une œuvre montrant une femme occupée à se poudrer (*Femme se poudrant*, 1890). Je me suis surpris à imaginer les particules de poudre se diffuser jusqu'à saturer l'air, traduites sur la toile par le geste déterminé et caractéristique de l'école pointilliste. Sitôt appliqué, chaque « point » de peinture devenait une particule, si bien que la forme en venait à exposer et à exprimer l'objet à la perfection, sans surplus ni excès. Je me suis alors figuré un moment exemplaire de plénitude de l'art (voire de la vie) où, par un phénomène d'appropriation mutuelle, la forme et le fond étaient parvenus à un fusionnement et à une éloquence suprêmes.

Je m'étais sans doute un peu laissé emporter, si bien que j'ai été plutôt déçu quand j'ai vu une reproduction de l'œuvre. Quelque chose manquait, et je n'arrivais pas à déterminer de quoi il s'agissait au juste. Je me suis demandé si la possibilité même de la plénitude, d'une forme d'expression optimale où la forme et le fond s'harmonisent parfaitement, n'était pas à jamais hors d'atteinte. Si son sort n'était pas d'être scellé, cryptée telle une promesse, et en aucun cas donnée à voir dans l'œuvre.

...Behind The Fourth Wall

Depuis que j'ai découvert le travail de Joe Hambleton, il y a quelques années, celui-ci suit une trajectoire constante – persistante, même. Thématiquement, le matériel autobiographique (souvenirs d'enfance, routine du quotidien, monologues, réflexions, etc.) fournit le substrat. Conceptuellement, cette matière est toujours organisée en un jeu structurel complexe par l'application de technologies médiatiques. Dans *I grew up in a Forest Glade* (2008), l'artiste reconstruit par un programme d'animation graphique le plan de la banlieue où il a grandi, à Windsor, en Ontario. Cette œuvre animée à canaux multiples propose une visite guidée de Forest Glade. Une narration accompagne la visite, racontant des épisodes de l'adolescence de l'artiste et associés à des points de repère précis. Visuellement et structurellement, l'œuvre est à la croisée de l'environnement virtuel du jeu informatique, des cases de la bande dessinée

et de la cartographie schématisée des jeux de société.

C'est par ces moyens que l'expérience et la remémoration prennent la forme d'une séquence décousue de dislocations spatiotemporelles.

La dernière œuvre d'Hambleton, *Behind The Forth Wall* (2013), suit le fil d'une narration autobiographique. Sur le plan de la structure, toutefois, *Behind The Forth Wall* s'apparente à un exercice de permutation randomisée. L'œuvre se compose de plus de deux cents vidéoclips soigneusement travaillés. Hormis le prologue et l'épilogue qui se répètent, les clips sont sélectionnés et agencés aléatoirement par un programme qui compose trois actes distincts. Au terme de la séquence, le processus se réenclenche. Ainsi, chaque occurrence de l'œuvre adopte une configuration, une narration et une expression inédites.

Flanqués par un prologue et un épilogue qui se distinguent par leur environnement reclus et labyrinthique inspiré du jeu vidéo, les trois actes de l'œuvre dévient de scène en scène. Les thèmes de l'occasion manquée, de l'ajournement, de la remise en question, des ambitions frustrées et du retard tissent des récits en apparence sans but. L'œuvre intègre des séquences originales montrant l'artiste enfant (développé tardivement, le film original est endommagé), des images fantasmagoriques des jouets de l'artiste, des plans suivant une déambulation solitaire en forêt et un soliloque révélant des désirs trompés. À la manière de l'épilogue, dans lequel l'avatar informatique (l'artiste?) périt quand il ne parvient pas à passer au niveau supérieur du jeu, ces scénarios témoignent d'une vie d'aspirations et de limitations et pointent vers l'énigme de l'issue : trouver une solution, une façon de s'en sortir. Mais le défi reste de déterminer si, sous une forme esthétique, il existe une réponse adéquate à ces questions existentielles.

... et alors

Dans une conversation, Hambleton m'a parlé des fondements conceptuels de la randomisation. Au nombre des abondantes permutations possibles, estime-t-il, un agencement particulier en viendra à générer une « expression »

parfaite (à ne pas confondre avec une « solution ») de sa vie, en cet instant. Dans la mesure où cette proposition trouve sa validité, je suis d'avis qu'elle doit être abordée dans son caractère performatif (et non pas empirique). Ce qui signifie qu'une telle proposition se passe de preuve, et trouve plutôt sa validation sur les bases de ce qu'elle peut accomplir.

La proposition donne lieu à un paradoxe. Compte tenu du nombre immense de permutations possibles, la notion de l'expression parfaite est à la fois prescrite et différée par le programme. Comme rien ne peut se produire en dehors du programme, l'expression parfaite doit avoir existé avant d'être générée, même si cette existence n'a pas encore été actualisée par le visionnement. Dans ce cas, la révélation de l'expression parfaite constitue une possibilité réelle dans le temps. Et pourtant, même si l'on admet qu'elle a bel et bien été générée et visionnée à un certain moment, le public ne serait aucunement en mesure de la reconnaître (pas plus que l'artiste, d'ailleurs). Parmi le vaste éventail de permutations plus ou moins similaires, comment pourrait-on vraisemblablement établir une distinction qualitative entre l'occurrence parfaite et la multitude des occurrences imparfaites? En raison de l'absence de critères, on pourrait avoir sous les yeux l'expression parfaite sans le savoir. Considérée dans le champ de la perception et de la cognition humaines, la proposition restera toujours un postulat passionnant aussi bien qu'une occasion manquée. Cela dit, je trouve qu'en réalité, le mérite de cette œuvre repose justement sur ce paradoxe de perception.

Avec efficacité, la proposition d'Hambleton accomplit un certain nombre de choses. Elle avance l'existence virtuelle d'une expression parfaite, d'un moment de plénitude où la forme et le fond se lient par appropriation mutuelle, une possibilité réelle dont la réalisation est impossible. Je suis sensible à cette stratégie qui protège la plénitude en empêchant son dévoilement et, conséquemment, sa consommation et son expiration. La proposition, un acte performatif, entend sceller l'altérité et le mystère

fondamentaux de la plénitude. Elle suppose un point de repère parfait éternellement différé et hors d'atteinte. Elle promet une possibilité impossible, dans l'art comme dans la vie.

Né à Hong Kong, **Yam Lau** est un artiste établi à Toronto. Il enseigne la peinture à l'Université York.



Inspiré de la technique du « cut-up » rendue populaire par William Burroughs et Brion Gysin, *Troisième esprit* utilise un logiciel de randomisation pour créer et monter une vidéo autobiographique. L'installation se compose de deux vidéos, *Days of Future Past* et *Behind the Fourth Wall*, toutes deux intimement liées au passé de l'artiste et à son processus de création.

Pour *Days of Future Past*, l'artiste s'est servi de la technique « cut-up » dans le but de transformer son propre processus cinématographique. Filmée de l'intérieur d'une voiture et accompagnée d'une voix hors champ, la vidéo invite le spectateur à parcourir une ville déserte, tandis que des objets familiers se mettent à apparaître mystérieusement dans le cadre. Par ces apparitions, ce sont les mécanismes mêmes du souvenir qui sont évoqués à mesure que l'« histoire » se déploie. Ainsi, la mémoire accompagne l'illusion de l'avenir, permettant au présent de s'accomplir.

Dans *Behind the Fourth Wall*, les séquences représentant le passé et le présent de l'artiste sont agencées aléatoirement avec le récit de ses souvenirs. Après avoir analysé son œuvre vidéo précédente, l'artiste a cerné ses propres tendances de montage et a conçu un logiciel imitant son travail en matière de style, d'esthétique, de rythme et de sélection des plans. Le résultat est un film expérimental calqué sur la signature de l'artiste, qui change à chaque visionnement.

« Je tente de trouver la combinaison parfaite d'images, de dialogues et de son pour représenter un moment de ma vie et d'utiliser la programmation pour pousser mon travail plus loin encore que je ne le peux par mes propres moyens. C'est une œuvre qui n'est jamais achevée, qui pourrait atteindre ou non la perfection, avec ou sans moi. » - Hambleton

Né à Windsor, **Joe Hambleton** vit maintenant à Toronto, où il travaille comme artiste et enseignant. Il se sert de la vidéo pour créer des œuvres qui reflètent diverses facettes de sa vie. Par la recherche et l'expérimentation, il explore les mécanismes narratifs en usage dans les médias populaires pour transformer sans cesse son processus de création. Son travail a été présenté en Amérique du Nord, en Europe et en Asie. Hambleton est diplômé de l'Université de Windsor et de l'Université York, où il a fait une maîtrise en Beaux-Arts. Il enseigne l'art et les médias numériques à l'Université York. Il est représenté par la Pari Nadimi Gallery.

Centre des arts
actuels Skol

SKOL

372, rue Ste-Catherine Ouest, Espace 314,
Montréal, QC, H3B 1A2
www.skol.ca / skol@skol.ca / 514.398.9322